

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Rancang dan bangun aplikasi *crowdsourcing* untuk pelabelan sentimen berbasis *cross-platform mobile* menggunakan metode gamifikasi telah diselesaikan dengan baik. Aplikasi dirancang dengan mengikuti *framework* gamifikasi 6D dan dibangun menggunakan *framework* Ionic-React di aplikasi *source-code editor*. Elemen-elemen gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi meliputi sistem *point*, *level* pemain, papan peringkat, *achievement*, medali, hadiah misterius, dan kustomisasi profil pemain. Pengujian aplikasi dilakukan melalui *black box testing* dan diperoleh hasil bahwa seluruh fitur yang diuji telah bekerja sesuai rancangan kebutuhan.
2. Tingkat motivasi dan ketertarikan pengguna dalam memakai aplikasi *crowdsourcing* untuk pelabelan sentimen berbasis *cross-platform mobile* yang dibangun dengan menggunakan metode gamifikasi termasuk tinggi. Penentuan tingkat motivasi dan ketertarikan pengguna dilakukan dengan menganalisis data respons dari kuesioner yang dibuat dengan menggunakan model Intrinsic Motivation Inventory (IMI) dan skala pengukuran Likert 7 *point*. Kuesioner dibagikan ke pengguna setelah 2 minggu periode pemakaian aplikasi. Dari total 40 responden dari berbagai latar belakang, diperoleh hasil bahwa rata-rata tingkat motivasi pengguna berdasarkan keseluruhan aspek mencapai persentase 83,10% atau dapat dikatakan tinggi.

5.2 Saran

Masukan atau saran yang dapat disampaikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu peneliti dapat:

1. Menambahkan fitur pengaturan bahasa tampilan aplikasi secara menyeluruh.
2. Menambahkan elemen-elemen gamifikasi lain, seperti tugas harian, untuk meningkatkan konsistensi aktivitas pengguna dalam aplikasi.

3. Menambahkan sistem *profiling* berdasarkan data diri pengguna supaya pengguna dari latar belakang yang berbeda dapat memberikan label sentimen pada set data yang berbeda sesuai tingkat kepakaran pengguna.
4. Melakukan kategorisasi terhadap target responden berdasarkan usia, jenis kelamin, dan latar belakang lain untuk analisis tingkat motivasi dan ketertarikan yang lebih mendetail.
5. Melakukan penelitian berupa rancang bangun aplikasi atau platform *crowdsourcing* untuk pelabelan data lain yang tidak hanya terbatas pada pelabelan sentimen teks.

